KEMCO

NES-3S-FRA/FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

# Shadowgate™

INSTRUCTION BOOKLET

Ⓣ

KEMCO

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

This seal is your assurance that NINTENDO® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

Game-Pak (NES-GP) SHADOWGATE™ is a trademark of ICOM Simulations, Inc. and is used with permission. Licensed in conjunction with JPI. ©1987, 1989 ICOM Simulations, Inc. ©1989 KEMCO





# PRECAUTIONS ON MACHINE CARE AND PLAYING THE GAME

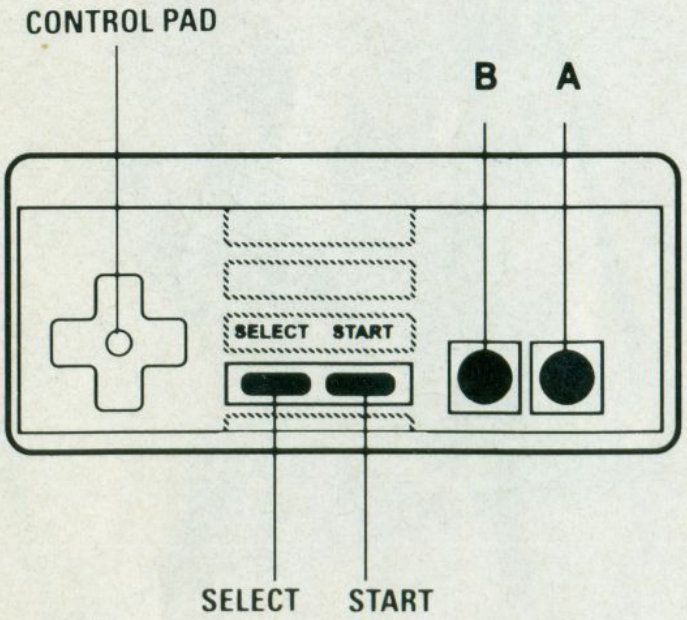
1. This Nintendo Entertainment System is a very fine instrument. Keep it away from very high temperature and mechanical shock, at all times. Never disassemble it for any reason.
2. Never touch the terminals with your bare hands or get them wet. It could cause damage.
3. Do not clean the case with solvents of any kind, such as thinner, benzene, alcohol, etc.
4. If you play the game for a long period of time, please take a short rest of 10 to 15 minutes, about every 2 hours, for your health.

# CONTENTS

Introduction ..... 3
Operating Instructions/Controller Parts ..... 5
How To Play ..... 6
The View Window ..... 7
The Command Window ..... 8
The Commands ..... 9
The Save Command ..... 13
Getting Hints ..... 13
Resuming a Saved Game ..... 13

As the last of the Line of Kings, only you possess the power to prevent the evil Warlock Lord from raising the Behemoth and unleashing it upon the land. Your quest lies within the

Castle Shadowgate with its secret passageways, collapsing floors, and armed creatures. Your courage and wisdom will see you through...but a good sword might be helpful.




# NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS:

Only controller 1 is used for this game.

## Control Pad:

Used to move pointer on screen.

## SELECT Button:

Used to get hints.

## START Button:

Used to start the game and to get hints once the game has started.

## A Button:

Used to make a selection with the pointer. Also used to read the next part of a message.

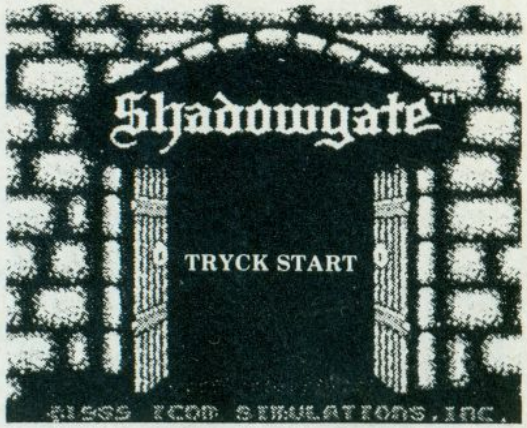
## B Button:

Not used.

# HOW TO PLAY:

## Starting the Game:

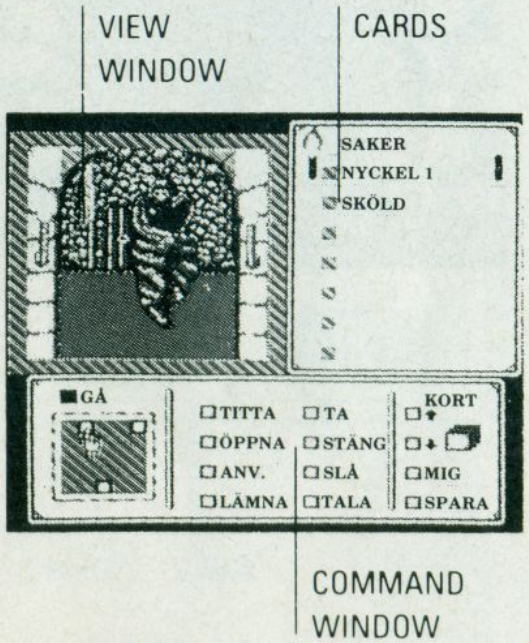
When the castle gate appears, press START to begin the game.




## Choosing the File:

After pressing START to begin the game, you will see a list of three possible FILES. When you first begin your quest, each of these files will be marked NEW indicating that each is a new quest. As you advance through the game, you may save your current position so that you can resume your game at a later time.

The three files let up to three different players pursue their own quests. Use the control pad to move the sword to the file you would like to use. Since this is a new game, you will now see the castle entrance before you.




## The Objective:

You must explore the depths of the castle and prevent the evil Warlock Lord from bringing darkness upon the land. If you are unfortunate enough to be killed in your quest, you will have the option of resuming your quest where you left off.

## Playing the Game:

Your game screen is made up of several windows:

Use the control pad to move the pointer on screen. Press the A button to make a selection.

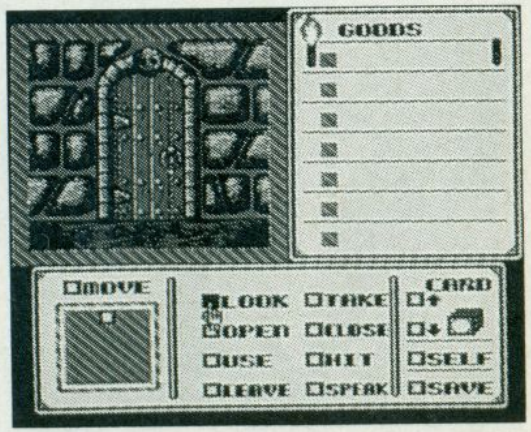
## THE VIEW WINDOW:

As you move through the castle, the View window will show your current location. In this window you can see any doors or objects that may be of use.

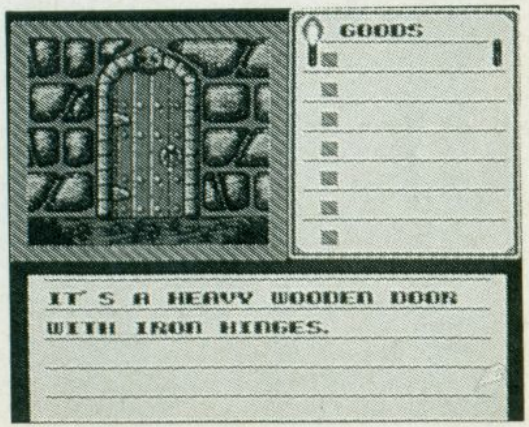
## THE COMMAND WINDOW:

The Command window lets you manipulate objects in the View window. To execute a command, move the pointer to your chosen command and press the A button. The box next to the command will be filled. Next, move the pointer to the object in the View window you would like the command to act upon and press the A button. The Command window will sometimes be replaced with a text window giving you valuable information. To read the next part of any message, press the A button.

For example, to examine the door to the castle, move the pointer to the LOOK command in the Command window and press the A button:




Next, move the pointer so that it is over the door in the View window and press the A button. The Command window will then be temporarily replaced with a description of the door:



You can press the A button when you are done reading the description. This will bring back the Command window. The LOOK command will still be selected so you can continue to examine other objects by pointing to them and pressing the A button. The other commands can be used in the same manner.

## THE COMMANDS:

Below is a description of each of the available commands:

## LOOK

This command allows you to examine objects in the View window. This is the best way to get information as you explore the castle. It will help you determine which objects are important.

## TAKE

Use this command to pick up an object. After taking an object, it will appear on your Goods card (more on this later).

## OPEN

Used to open doors, boxes, and other containers. This can also be used to open secret passageways. Remember to open doors before trying to go through them.

## CLOSE

Used to close objects that have been opened.

## USE

This command lets you use an object that you are carrying. The objects you are carrying are listed on your Goods card. To use an object, first choose the USE command. Next, move the pointer to the object you want to use in your Goods card and press the A button. If this object is to be used on another object, you can then move the pointer into the View window to choose the object that should be acted upon. In this way you can use a spear against a creature for example. This command is also useful for consuming food or drink.

## HIT

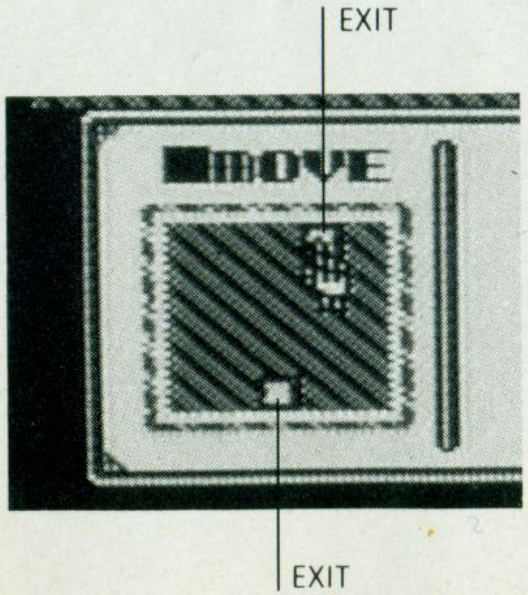
Use this command to strike a forceful blow against a creature or object.

## LEAVE

This command lets you try to drop an object at your current location. You can do this to lighten your load or to discard an item that is no longer of use.

## SPEAK

Use this command to cast spells and talk to creatures you may encounter during your quest.




## MOVE

This command permits you to move through the castle. To use the Move command, first move the pointer to the Move command and press the A button. You can then specify where you would like to move by positioning the pointer over one of the available exits. Available exits are shown in the box below the Move command. This is a top down view of your present location. You may also specify where to move by moving the pointer to the desired exit in the View

window and pressing the A button. Each time you move to a new location, you will be given a description of your surroundings.

## THE CARDS:

The Card window shows you an inventory of the items you are carrying. Only one card in the stack is visible at a time. You can use the Up and Down arrow boxes to change cards.

## THE SELF BOX:

The Self box lets you use an object on yourself. For example, to put on a coat first choose the USE command. Next, choose the coat from the Goods card. You will then be asked what the coat should be used on. You can then point to the Self box and press the A button. In this way, you can put on the coat.

## THE SAVE COMMAND:

You can save your current status by selecting the Save command. This will allow you to resume your quest at another time.

## Getting Hints:

If you get stuck, you can press the START or SELECT button. If any hints are available they will be given in a text window. When you are done reading the hint, press the A button to go back to the Command window.

## Resuming a Saved Game:

You may resume a saved game at any later time. After pressing the START button to begin your quest, choose the FILE to which you had previously saved your game. You will then be given three choices:

**CONTINUE** lets you resume your previously saved game.

**EXIT** lets you cancel your choice.

**NEW GAME** lets you start your quest from the beginning. However, this will erase your previously saved game!

# CONSEILS D'ENTRETIEN ET UTILISATION DU JEU

1. Ceci est un jeu de haute précision. Ne l'exposez pas à des températures extrêmes ou à des chocs. N'essayez pas de le démonter.

2. Ne touchez pas aux bornes ou ne les exposez pas à l'humidité, ce qui risquerait d'endommager votre matériel.

3. Ne nettoyez pas le boîtier avec des solvants, ou diluants comme le benzène, l'alcool, etc.

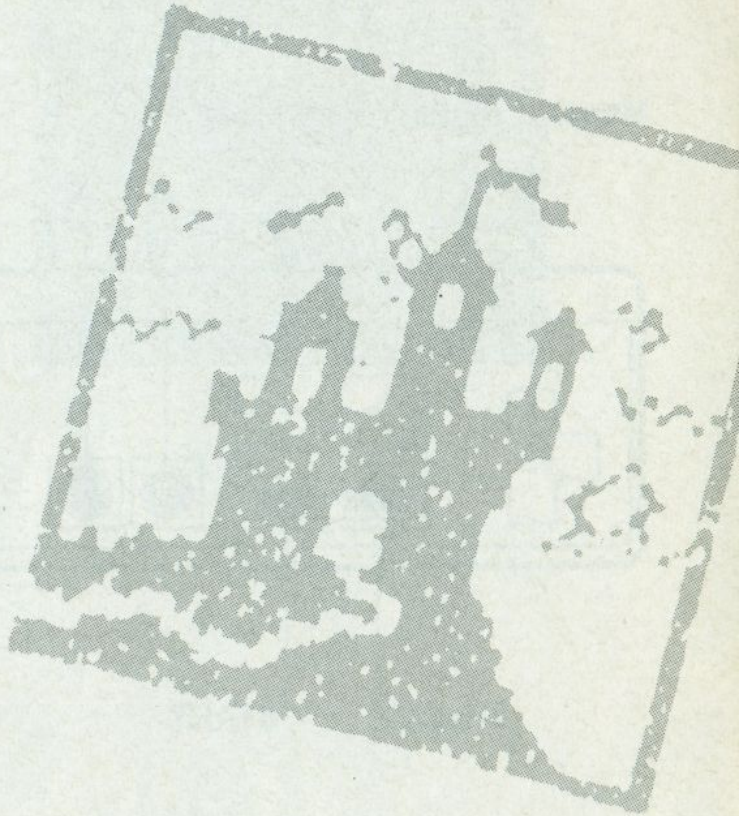
4. Si vous jouez longtemps, observez une pause de 10 à 15 minutes toutes les deux heures environ pour vous reposer.

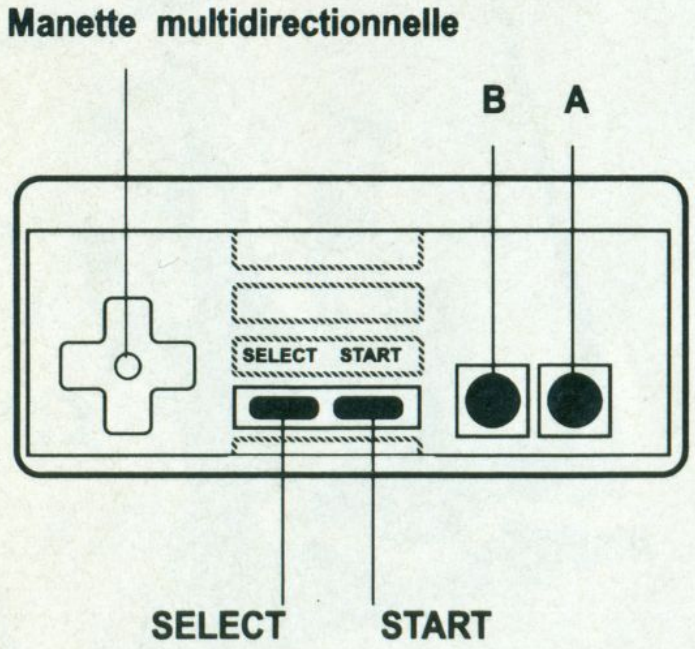
# TABLE DES MATIERES

Introduction ..... 17
Composants de la manette multidirectionnelle ..... 19
Mode d'emploi ..... 20
La fenêtre Vue ..... 21
La fenêtre Instruction ..... 22
Les instructions ..... 23
L'instruction Sauvegarde ..... 27
Comment obtenir des conseils ..... 27
Redémarrage d'un jeu sauvegardé ..... 27

Parce que vous êtes le dernier descendant de la lignée des rois, vous seul détenez le pouvoir qui empêchera le maléfique Lord Warlock de réveiller Béhémoth, un monstre terrifiant, et de le déchaîner sur la planète. Votre aventure se déroule dans le

château de Shadowgate, avec ses passages secrets, ses planchers qui s'effondrent, et ses créatures armées. Votre courage et votre sagesse vous viendront en aide... mais une bonne épée pourra quand même vous être utile.






# COMPOSANTS DE LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

Ce jeu n'utilise que la manette 1.

**Manette multidirectionnelle :**
Sert à déplacer le curseur sur l'écran.

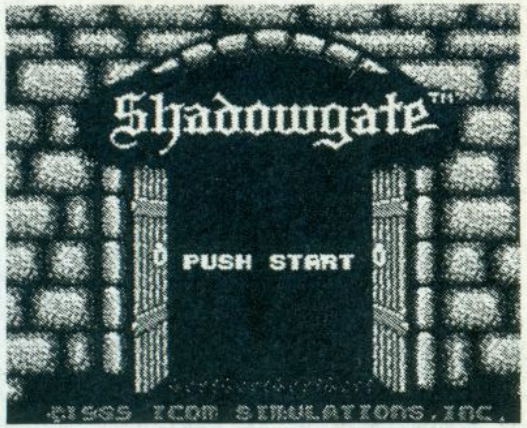
**Bouton SELECT :**
Permet d'obtenir des conseils.

**Bouton START :**
Sert à démarrer le jeu et à obtenir des conseils au cours de la partie.

**Bouton A :**
Utilisé pour faire un choix avec le curseur. Sert également à lire la suite d'un message.

**Bouton B :**
Non utilisé.

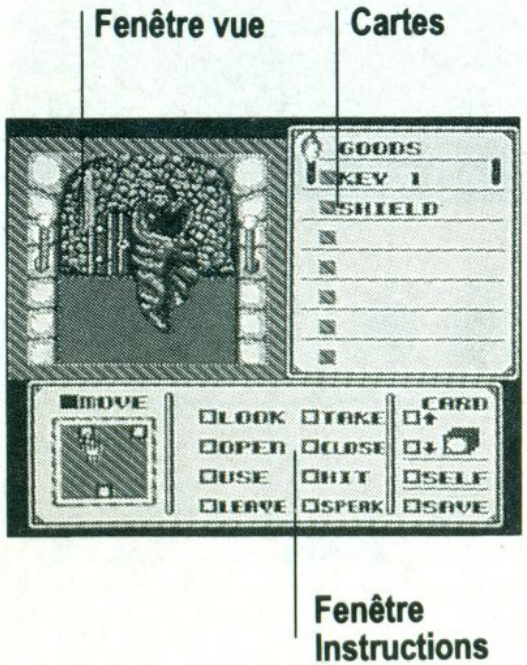
# MODE D'EMPLOI




**Démarrage du jeu :**
Quand la porte du château apparaît, appuyez sur START pour commencer à jouer.

**Choix d'un fichier :**
Après avoir appuyé sur START, vous verrez une liste de trois possibilités de FICHIERS. Quand vous commencez votre aventure, chaque fichier sera indiqué comme étant NOUVEAU (NEW), ce qui veut dire que chacun d'entre eux est une nouvelle aventure. Au fur et à mesure que vous progressez, vous pouvez sauvegarder votre position en cours pour reprendre la partie plus tard.

Les trois fichiers permettent à trois joueurs différents de mener chacun leur aventure. Utilisez la manette multidirectionnelle pour placer l'épée sur le fichier que vous voulez utiliser. Comme il s'agit d'un nouveau jeu, vous verrez la porte du château devant vous.




**Votre but :**
Vous devez explorer les entrailles du château et empêcher le maléfique Lord Warlock de plonger le monde dans les ténèbres. Si, par malheur, vous perdez la vie pendant votre aventure, vous aurez la possibilité de reprendre cette dernière à l'endroit précis où vous l'avez quittée.

**Comment jouer :**
Votre écran de jeu comporte plusieurs fenêtres.

Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur sur l'écran. Appuyez sur le bouton A pour faire un choix.

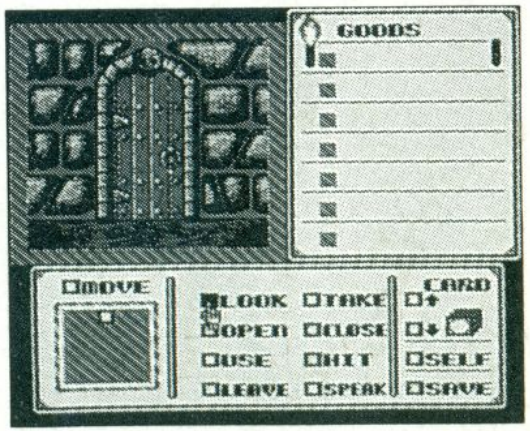
**LA FENETRE VUE :**
La fenêtre Vue, qui vous suit tout au long de vos déplacements dans le château, indique votre position actuelle. Cette fenêtre vous permet aussi de voir les portes ou les objets qui peuvent vous être utiles.

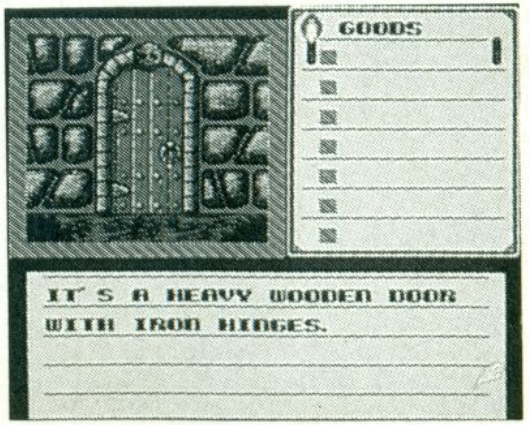
## LA FENETRE INSTRUCTION :

La fenêtre Instruction vous permet de manipuler des objets dans la fenêtre Vue. Pour exécuter une instruction, positionnez le curseur sur celle-ci et appuyez sur le bouton A. La case située à côté de l'instruction sera remplie. Placez ensuite le curseur sur l'objet situé dans la fenêtre Vue et sur lequel vous voulez agir ; appuyez sur le bouton A. La fenêtre Instruction sera parfois remplacée par une fenêtre comportant un texte qui vous donnera des informations utiles. Appuyez sur le bouton A pour lire la suite d'un message.

Par exemple, pour étudier la porte du château, placez le curseur sur l'instruction LOOK (REGARDER) dans la fenêtre Instruction et appuyez sur le bouton A.

Ensuite, déplacez le curseur de façon à le positionner sur la porte dans la fenêtre Vue, puis appuyez sur le bouton A. La fenêtre Instruction sera provisoirement remplacée par une description de la porte.



Vous pouvez appuyer sur le bouton A quand vous avez terminé de lire la description de la porte. La fenêtre Instruction vient se réaffi-cher. Vous choisirez à nouveau l'instruction LOOK pour pouvoir continuer l'examen d'autres objets en plaçant le curseur sur ceux-ci et en appuyant sur le bouton A. Vous pouvez utiliser les autres instructions de la même façon.

**LES INSTRUCTIONS :**
Vous trouverez ci-après la description de chacune des instructions disponibles.

**LOOK** (REGARDER)
Cette instruction vous permet d'étudier les objets se trouvant dans la fenêtre Vue. C'est la meilleure façon d'obtenir des informations pendant que vous explorez le château. Elle vous permet aussi de déterminer quels sont les objets qui ont de l'importance.

**TAKE** (PRENDRE)
Servez-vous de cette instruction pour ramasser un objet. Une fois ramassé, cet objet figurera dans votre carte des Possessions (d'autres détails vous seront donnés ultérieurement).

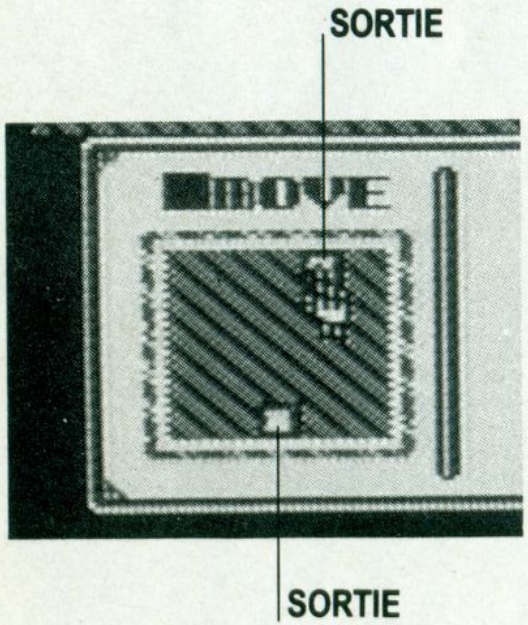
**OPEN** (OUVRIR)
Permet d'ouvrir des portes, des boîtes, et d'autres récipients.
Sert aussi à ouvrir des passages secrets. N'oubliez pas d'ouvrir les portes avant d'essayer de les franchir.

**CLOSE** (FERMER)
Sert à fermer ce qui a été ouvert.

**USE** (UTILISER)
Cette instruction vous permet d'utiliser les objets que vous transportez. Ces objets sont inscrits sur votre carte des Possessions. Pour utiliser un objet, commencez par choisir l'instruction USE. Ensuite, placez le curseur sur l'objet de votre carte Possessions que vous voulez utiliser et appuyez sur le bouton A. Si vous voulez utiliser cet objet par rapport à un autre, vous pouvez alors placer le curseur dans la fenêtre Vue et y choisir l'objet sur lequel vous voulez agir. Ainsi, vous pouvez vous servir d'une lance contre une créature par exemple. Cette instruction est également utile pour consommer de la nourriture et de la boisson.

**HIT** (FRAPPER)
Employez cette instruction pour frapper violemment une créature ou un objet.

**LEAVE** (ABANDONNER)
Cette instruction vous permet d'essayer de vous débarrasser d'un objet là où vous vous trouvez. Vous pouvez le faire pour alléger votre charge ou abandonner un objet qui a cessé d'être utile.




**SPEAK** (PARLER)
Utilisez cette instruction pour jeter des sorts et parler aux créatures que vous rencontrerez durant votre quête.

**MOVE** (BOUGER)
Cette instruction vous permet de vous déplacer à travers le château. Pour utiliser l'instruction MOVE, commencez par placer le curseur sur cette instruction et appuyez sur le bouton A. Vous pouvez alors indiquer où vous souhaitez aller en plaçant le curseur sur l'une des sorties (EXIT) disponibles. Les sorties disponibles sont indiquées dans la boîte en dessous de l'instruction MOVE. Cette boîte donne, en fait, une vue plongeante de l'en-

droit où vous vous trouvez. Vous pouvez également indiquer l'endroit où vous voulez aller en plaçant le curseur sur la sortie désirée de la fenêtre Vue et en appuyant sur le bouton A. Chaque fois que vous arriverez dans un nouvel endroit, vous recevrez une description de votre environnement.

**LES CARTES**
La fenêtre Carte vous fournit un inventaire des objets que vous transportez. Une seule carte de la pile est visible à la fois. Vous pouvez utiliser les flèches Haut et Bas pour changer de carte.

**LA BOITE PERSONNELLE** (SELF BOX)
La boîte personnelle vous permet d'utiliser un objet sur vous-même. Par exemple, pour mettre un manteau, commencez par choisir l'instruction USE (UTILISER). Ensuite, choisissez le manteau dans la carte des Possessions. Il vous sera alors demandé de préciser sur quoi le manteau doit être utilisé. A ce moment là, vous pouvez placer le curseur sur la boîte personnelle et appuyer sur le bouton A. Cela vous permet de mettre le manteau.

**L'INSTRUCTION SAVE** (SAUVEGARDER)
Vous pouvez sauvegarder vos conditions actuelles de jeu en choisissant l'instruction SAVE. Cela vous permet de reprendre votre quête à un moment ultérieur.

**COMMENT OBTENIR DES CONSEILS :**
Si vous êtes bloqué, vous pouvez appuyer sur le bouton START ou SELECT. Si des conseils sont disponibles, ils seront affichés dans une fenêtre Texte. Quand vous avez terminé la lecture du conseil, appuyez sur le bouton A pour revenir à la fenêtre Instruction.

**REDEMARRAGE D'UN JEU SAUVEGARDE :**
Vous pouvez redémarrer n'importe quand un jeu ayant été sauvegardé. Appuyez sur le bouton START pour commencer votre quête, et choisissez le fichier (FILE) dans lequel vous avez sauvegardé votre jeu. Vous pourrez alors choisir l'une des trois possibilités suivantes:

**CONTINUE** (CONTINUER) vous permet de reprendre le jeu que vous avez précédemment sauvegardé.

**EXIT** (SORTIE) vous permet d'annuler votre choix.

**NEW GAME** (NOUVEAU JEU) vous permet de démarrer votre quête depuis le commencement. Toutefois, ce choix effacera le jeu que vous avez sauvegardé antérieurement !

# BEHANDEL JE SPEL VOORZICHTIG

1 Deze Nintendo Entertainment System spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Probeer hem nooit open te maken.

2 Kom niet aan de electrische contacten en houd hem uit de buurt van water, anders beschadigt het spel.

3 Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

4 Maak na 2 uur spelen altijd een pauze van minstens 10 minuten. Dit verbetert je spelresultaat.

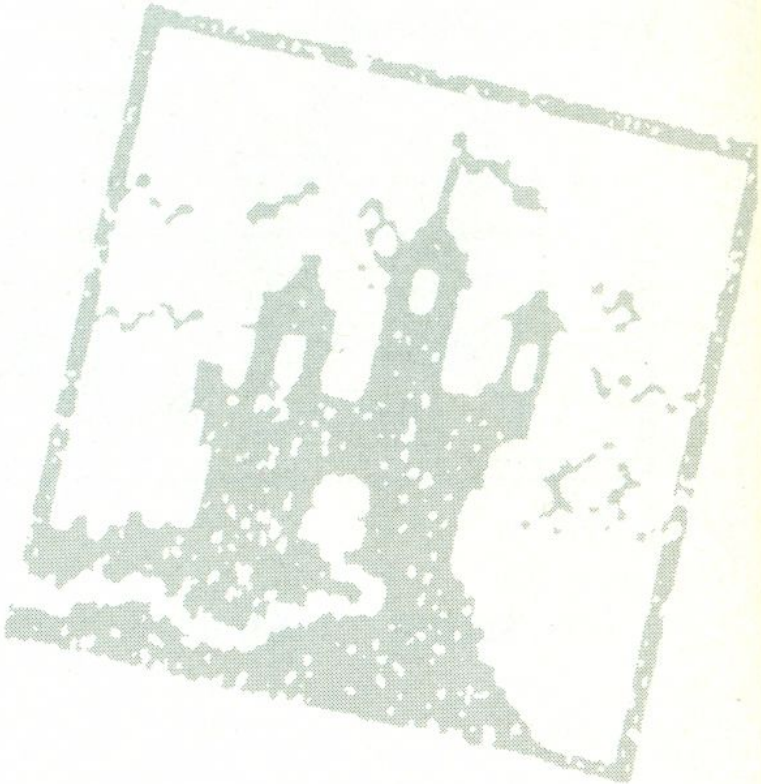
N.B.: Op zeer oude televisies kan het beeld soms worden vervormd.

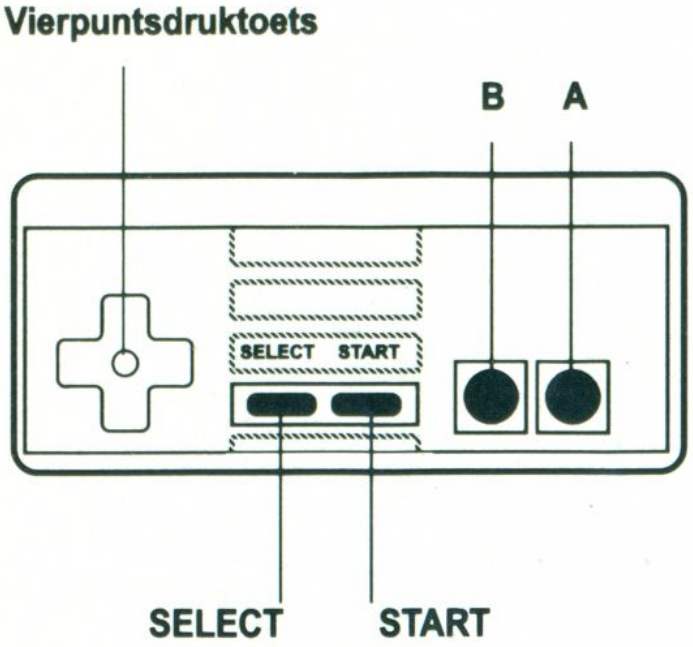
# INHOUD

Inleiding ..... 31
Gebruiksaanwijzing/Onderdelen van de controller ..... 33
Hoe speel je ..... 34
Het speelscherm ..... 35
Het beleven scherm ..... 36
De bevelen ..... 37
Het bewaar-bevel ..... 41
Het krijgen van hints ..... 41
"Verder gaan met je vorige spel" ..... 41

Als laatste afstammeling van de Koningen, heb alleen jij de kracht om te voorkomen dat de boze Krijgsheer het land in een diepe duisternis stort. Jij moet je opdracht uitvoeren in het

kasteel Shadowgate met zijn geheime doorgangen, instortende vloeren en gewapende monsters. Jouw kracht en wijsheid zullen je doen slagen... maar een goed zwaard heb je wel nodig !






# GEBRUIKSAANWIJZING / ONDERDELEN VAN DE CONTROLLER

Voor dit spel wordt alleen controller 1 gebruikt.

**Vierpuntsdruktoets :**
Wordt gebruikt om de hand over het scherm te bewegen.

**SELECTKNOP :**
Wordt gebruikt om hints te krijgen.

**STARTKNOP :**
Wordt gebruikt om met het spel te beginnen en om hints te krijgen als het spel begonnen is.

**A Knop :**
Wordt gebruikt om een keuze te maken met de hand. Wordt ook gebruikt om het volgende deel van een bericht te lezen.

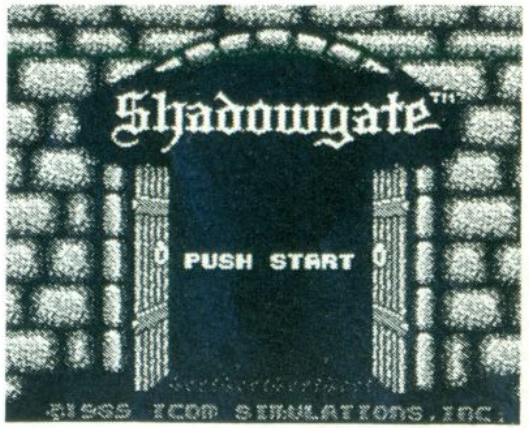
**B Knop :**
Wordt niet gebruikt.

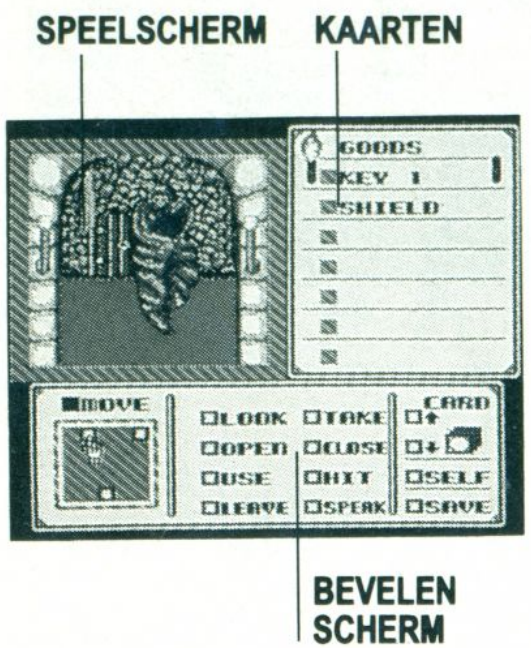
# HOE SPEEL JE

**Het spel beginnen :**
Druk op START als de kasteelpoort verschijnt om het spel te beginnen.

**Het kiezen van een optie :**
Nadat je op START hebt gedrukt om het spel te beginnen zie je een lijst met drie mogelijke FILES (opties). Wanneer je met je opdracht begint zal elke optie met NEW aangegeven zijn, wat betekent dat elke optie een nieuwe opdracht inhoudt. Wanneer je verder komt in het spel kun je je huidige positie bewaren zodat je later verder kunt gaan waar je gebleven was.

Door de drie opties kunnen drie spelers elk hun eigen opdracht uitvoeren. Gebruik de vierpuntsdruktoets om het zwaard te laten bewegen naar de optie van je keuze. Je ziet nu weer de kasteelpoort omdat dit je eerste spelletje is.






**Het doel :**
Je moet het kasteel verkennen en vernietigen om te voorkomen dat de boze Krijgsheer het land in de duisternis stort. Als je tijdens je opdracht gedood wordt, heb je de mogelijkheid om je opdracht nog een keer te vervolgen waar je was gebleven.

**Het spel spelen :**
Het spelscherm bestaat uit verschillende schermen :

Gebruik de vierpuntsdruktoets om de hand over het scherm te bewegen. Druk op de A-knop om een keuze te maken.

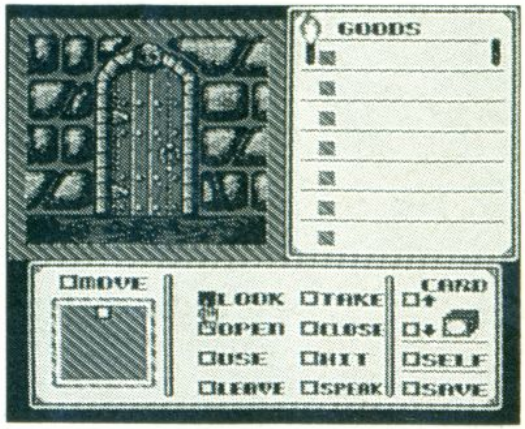
**HET SPEELSCHERM :**
Op het speelscherm zie je waar je bent in het kasteel. Op dit scherm zie je deuren en voorwerpen die je misschien van pas kunnen komen.

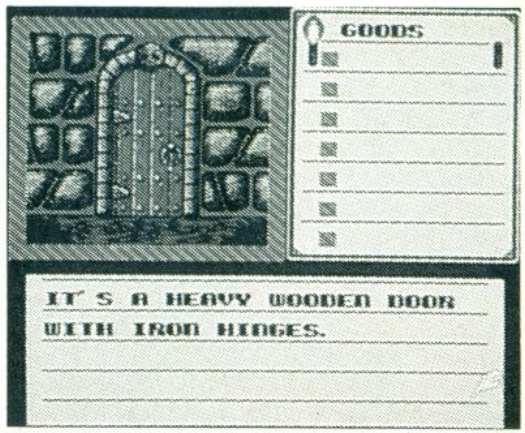
## HET BEVELEN SCHERM

Met het Bevelenscherm kun je de voorwerpen op het speelscherm laten bewegen. Beweeg, om een bevel uit te voeren, de hand naar het door jouw gekozen bevel en druk op de A knop. De ruimte naast het bevel zal dan gevuld worden. Beweeg daarna de hand naar het voorwerp op het speelscherm waarop het bevel gericht is en druk weer op de A knop. Het Bevelenscherm zal af en toe vervangen worden door een tekstscherm waarop waardevolle informatie staat. Druk op de A knop om het volgende deel van een bericht te lezen.

Als je bijvoorbeeld de kasteeldeur wilt onderzoeken beweeg dan de hand naar LOOK (kijk) op het Bevelenscherm en druk op de A knop.

Beweeg daarna de hand naar de kasteeldeur op het speelscherm en druk op de A knop. Het Bevelenscherm wordt dan tijdelijk vervangen door een beschrijving van de deur.



Als je de beschrijving gelezen hebt, kun je op de A knop drukken. Dan komt het Bevelenscherm terug. Het LOOK (kijk) bevel is dan nog steeds gekozen, dus je kunt doorgaan met het onderzoeken van andere voorwerpen door de hand erheen te bewegen en dan op de A knop te drukken. De andere bevelen kun je op dezelfde manier gebruiken.

**DE BEVELEN :**
Hieronder volgt een beschrijving van de beschikbare bevelen :

**LOOK**
Met dit LOOK (kijk) bevel kun je voorwerpen in het speelscherm onderzoeken. Dit is de beste manier om informatie te krijgen tijdens je tocht door het kasteel. Zo ontdek je welke voorwerpen belangrijk zijn en welke dat niet zijn.

**TAKE**
Gebruik het TAKE (pak) bevel om een voorwerp op te pakken. Nadat je het voorwerp hebt opgepakt, zal het op je GOODS (goederen) kaart verschijnen. (Meer hierover later).

**OPEN**
Wordt gebruikt om deuren, dozen en andere kisten te openen. Het kan ook gebruikt worden om geheime doorgangen te openen. Vergeet niet deuren te openen voordat je er doorheen wilt.

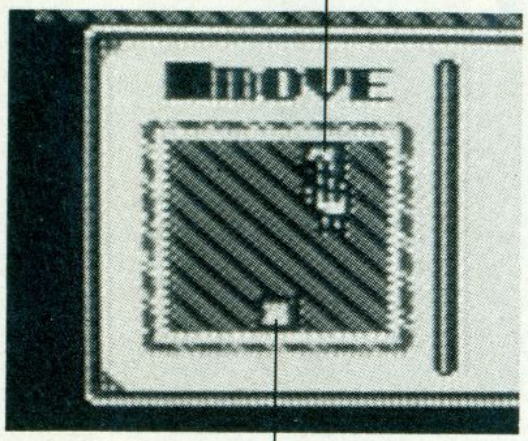
**CLOSE**
Het CLOSE (sluit) bevel wordt gebruikt om voorwerpen te sluiten die geopend zijn.

**USE**
Het USE (gebruik) bevel gebruik je om voorwerpen te gebruiken die je bij je draagt. De voorwerpen die je bij je draagt staan vermeld op de GOODS (Goederen) kaart. Kies eerst het USE bevel als je een voorwerp wilt gebruiken. Beweeg daarna de hand naar het voorwerp op je GOODS kaart dat je wilt gebruiken en druk op de A knop. Beweeg, als het voorwerp tegen een ander voorwerp gebruikt moet worden, de hand naar het voorwerp in het speelscherm waartegen het gebruikt moet worden.
Op deze manier kun je bijvoorbeeld een speer gebruiken tegen een monster. Dit bevel is ook handig voor eten en drinken.

**HIT**
Het HIT (sla) bevel kun je gebruiken om een monster of voorwerp hard te slaan.

**LEAVE**
Het LEAVE (achterlaten) bevel stelt je in staat om een voorwerp te laten vallen op de plaats waar je je bevindt. Je kunt dit doen om je last te verlichten of om een voorwerp kwijt te raken waar je niets meer aan hebt.

**SPEAK**
Gebruik het SPEAK (spreek) bevel om iets of iemand te vervloeken en om tegen wezens te praten die je tijdens je opdracht tegen komt.




**MOVE**
Het MOVE (beweeg) bevel stelt je in staat om door het kasteel te bewegen. Beweeg, om het MOVE bevel te gebruiken, de hand eerst naar het MOVE bevel en druk op de A knop. Je kunt dan aangeven waarheen je wilt bewegen door de hand te bewegen naar een van de beschikbare uitgangen. Beschikbare uitgangen zijn te zien in de ruimte onder het MOVE bevel. Dit laat je huidige positie van bovenaf zien. Je kunt

ook aangeven waarheen je wilt door de hand te bewegen naar de gewenste uitgang op het scherm en op de A knop te drukken. Iedere keer dat je naar een nieuwe plaats gaat, zul je een beschrijving krijgen van je omgeving.

**De Kaarten :**
Het Kaartenscherm geeft je een overzicht van de voorwerpen die je bij je draagt. Je kunt maar een kaart van de stapel zien. Je kunt de UP (omhoog) en DOWN (omlaag) tekens gebruiken om van kaart te wisselen.

**De 'Self' keuze :**
Met de 'Self' keuze kun je voorwerpen voor jezelf gebruiken. Als je bijvoorbeeld een jas aan wilt trekken, kies je eerst het USE bevel. Daarna kies je de jas van de GOODS kaart. Dan zal je gevraagd worden waarvoor je de jas wilt gebruiken. Je kunt dan naar de 'Self' keuze wijzen en op de A knop drukken, op deze wijze kun je de jas aantrekken.

**HET BEWAARBEVEL :**
Je kunt al je gegevens bewaren met het SAVE (bewaar) bevel. Dit stelt je in staat om je opdracht op een later tijdstip voort te zetten.

**Het krijgen van hints :**
Wanneer je vast komt te zitten kun je op de SELECT-of STARTKNOP drukken. Als er hints beschikbaar zijn, zullen ze worden gegeven in een tekstscherm. Druk, als je de hint gelezen hebt, op de A knop om terug te gaan naar het Bevelenscherm.

**Verder gaan met je vorige spel :**
Je kunt een vorig spel op een later tijdstip hervatten. Nadat je op de STARTKNOP hebt gedrukt om je opdracht te beginnen, kies je de optie waarvan je eerder een spel had bewaard. Je krijgt dan drie keuzes.

**CONTINUE** stelt je in staat een eerder bewaard spel te hervatten.

**EXIT** stelt je in staat het spel te stoppen.

**NEW GAME** stelt je in staat om je opdracht opnieuw te beginnen. Jouw eerder bewaarde spel wordt dan echter gewist.

## English

### ⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

## Français

### ⚠ ATTENTION ⚠

### A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

## Nederlands

### ⚠ WAARSCHUWING ⚠

### GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON